

## パソコンによるコラージュ遊び“パソコン・コラージュプレイ”Ⅲ

## 空間象徴仮説の構築

## “COLLAGE-PLAY WITH PERSONAL COMPUTER”Ⅲ

古賀 俊策 デザイン学部プロダクトデザイン学科 教授  
 見寺 貞子 デザイン学部ファッションデザイン学科 教授  
 大内 克哉 インタラクシオンデザイン教育研究所 准教授  
 南部 真理子 学生生活・国際交流課学生相談室 カウンセラー  
 梅林 厚子 大阪商業大学 学生相談室 カウンセラー  
 船曳 倍子 学生生活・国際交流課保健室 看護師

Shunsaku KOGA Department of Product Design, School of Design, Professor  
 Sadako MITERA Department of Fashion and Textile Design, School of Design, Professor  
 Katsuya OUCHI Interaction Design Institute, Associate Professor  
 Mariko NAMBU Counseling Room, Office of Student Affairs & International Relations, Counselor  
 Atsuko UMEBYASHI Counseling Room, Osaka University of Commerce, Counselor  
 Masuko FUNABIKI Health Service Room, Office of Student Affairs & International Relations, Nurse

## 要旨

本研究は、パソコンによるコラージュ遊びを発展させたものであり、子ども、大学生、福祉施設における障がい者、高齢者を対象とする多方面の事例を収集し、本研究の信頼性をさらに高めた。加えて、既存の空間象徴モデルの整合性に疑問を提示し、大学生を対象に空間認知実験を重ねた（3年間、455のデータ）。これらを基に新空間象徴モデルを確立した。

現代のこどもは、人生の早い時期にコンピューターに触れ、手軽さを享受しているが、コンピューターでは、子どもの情動や情緒を育むのは難しいと思われる。そこで、子どものこころを育むためにサポーターが子どもに寄り添うことにより、本来コンピューターだけでは通わないだろう情動を子どもとの間に通わず試みをした。

“パソコン・コラージュプレイ”のパーツ・アイテムは、独自のものを開発した。子どもが遊びを決める前におもちゃ箱をわくわく覗くように、“アイテム一覧”を用意し、箱庭などでは取入れが困難であった天然、自然現象に関するものを取り込んだ。小学校・中学校・大学・施設などで“パソコン・コラージュプレイ”を実施した結果、言葉で表現することに問題を抱える子どもが、いきいきと遊んだ。“パソコン・コラージュプレイ”が、子どもの思いを引き出し“共にある遊び”となることが示された。

## Summary

We develop in this paper our last study on “collage-play with personal computer,” by further reinforcing reliability of the study in various cases, e.g., of children, students, disabled or older people in welfare facilities. Due to some difficulty in consistency of existing studies of space schema models, we have made repeatedly experiments of space recognition to students as examinees in these three years, consisting of 455 data. This finally leads to an establishment of a new space schema model.

Children in recent days, enjoy computers in their early stage of life. However, it seems difficult to develop there emotion through computer (PC). Therefore, by supporters cuddle kids to nurture the hearts of the children, an attempt is made between the children the emotion just will not attend the original computer.

As a result of the "PC・collage play" in the facility, such as universities, elementary and junior high school, children who have problems to be expressed in words, played vividly. It proved that "PC Collage Play" was instrumental in both drawing out the thoughts of children and acting as a game.

I) はじめに

本研究は、子どものころを育むためにサポーターが子どもとコンピューターに寄り添うことにより、本来コンピューターだけでは通わないだろう情動を子どもとサポーターの間に通わす試みである。プレイヤー(遊ぶ人)、パソコン、サポーター(寄り添いつつ共に遊ぶ人)がつくるトライアングルの関係性に着目した。この三角形の関係性から生まれる“コラージュ世界”に注目し、その世界をあじわい、パソコンの記録と対話の内容からプレイヤーのころを感じとるものである。

2年にわたり、小・中・大学で実施し、所期の効果を確認した。今年度は、子どものみならず、大学生、福祉施設(障がい者、高齢)で多方面の事例を収集し、本研究の信頼性を高めた。加えて、既存の空間象徴モデルの整合性に疑問を呈し、大学生を対象に空間認知実験を重ねた。3年間、455のデータを基に新空間象徴モデルを確立した。

今年度は、新空間象徴モデルの実験方法と結果を示す。さらに、“パソコン・コラージュプレイ”によって気づきが得られた大学生の事例を紹介し、エピソード記述や新空間象徴説を用いて考察する。

II) 研究方法と結果

1) 新空間象徴説の構築

既存の空間象徴説の整合性に疑問を提示し、新たな空間象徴説の構築を試みた。

① 実験の方法

今年度対象者は、神戸芸術工科大学学生(132名)甲南女子大学生(23名)大阪女子短大生(75名)である。昨年度の225名を加え、総数は455名となった。

個別ラベル貼付法(2013年度参照)により、被験者にA4用紙とアイテム(「内省・行為」「攻撃・防御」「空想・現実」「父性・母性」)を配布し、個人が感じる空間に各アイテムを添付してもらう。データは、スキャナーで取り込み、データファイルをPCで読み込み、集積する。

② 検証内容(象徴)

身体にとっての「前後」で表されている意味として「前進・後退」「過去・未来」は終結している。今回は利き腕

に影響される「左右」で表される意味「内省・行為」「攻撃・防御」「空想・現実」と、時代性を考慮すべき内容として「父性・母性」を検証した。

③ 実験結果

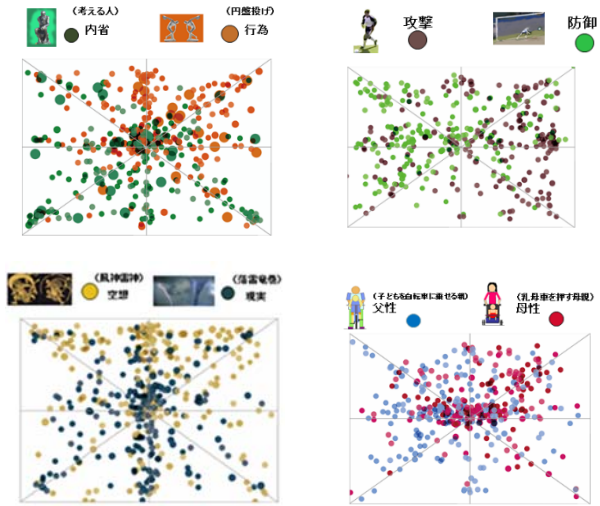


図1 2013年度空間象徴集積結果

図1より、「内省」「現実」「母性」は、中心に集中しており、対極していない。それらの周りに「父性」があり、「空想」は上方にある。

④ 考察

林勝造「空間象徴のモデル」(1994)は、グリュンヴァルトの空間図式を基盤としている。(図2)これらのモデルは、空間で象徴された言語すべてが対極に配置されている。しかし、2012年度の我々の実験結果では、「前進」「後退」・「過去」「未来」は左下から右上に対極しており、今年度の「内省」「現実」「母性」などは中心に集中している。さらに既存の空間象徴は、多くは4分割、8分割で表わされている。我々の実験結果と既存の空間象徴の図式とはあきらかな相違がある。

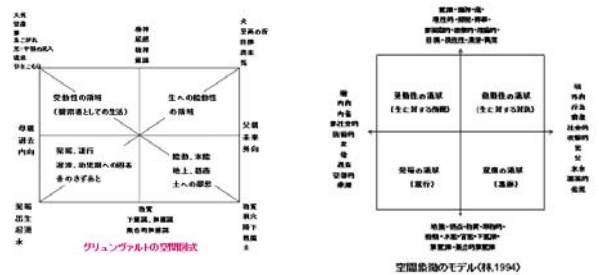


図2 既存の空間象徴の図式

我々は、新空間象徴説の図式を(図3)のように表す。中心円は自己のスペースであり、その周辺に感情や生活、時間軸などがある。新空間象徴の図式においては、中心性と周辺性という言葉で表すことにした。



図3 新空間象徴の図式 船曳ら 2013

2) 事例研究

事例 タイトル: 「始まりの時」

23歳 男性(大学生、以下A) X+2年 20分

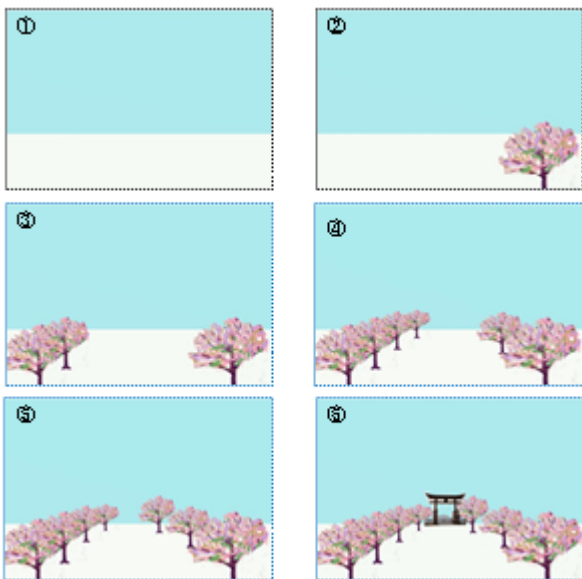


図4 レイヤーの積み重ねプロセス

背景: 大学入学後一人暮らし。音楽サークルに入部するが、友人が次々に退部。それを機に大学から足が遠ざかるようになる。4年生の後期開始時、この状況を初めて両親が知るところとなり、学生相談室を勧められる。Aは「今後はしっかり大学に通い、単位を修得する」と決意するが、途中から出席も滞りがちになり、思うような結果を得るこ

とができなかった。Aは4年終了前に再度両親と話し合いをもち、「単位がとれず、今後も迷惑をかけると思うが、春から出直したい」と謝罪と決意を伝える。両親も経済面でのサポートを約束される。その後のカウンセリング時、「それまでビクビクした気持ちがあったがホッとした。ようやく切り換え時期になったと思う」と述べる。この発言を受けた次の回に“パソコン・コラージュプレイ”を実施した。

プレイヤーとサポーターの思いの変容を(図1)のレイヤーに添って“エピソード記述”<sup>註1</sup>で示し、文章の様態を下記のように書き分ける。

「 」はプレイヤーの生の言葉

< >はサポーターの言葉

《 》はサポーターに間身体的、間主観的<sup>註2</sup>に感じ取られたこと

15のレイヤーの内、Aとサポーターの情動の表れの顕著な6場面を提示する。

実施経過: ①初期画面は、「あまり色をつけたくない」と言って色を選ばない。背景には、迷わず水色の空を、画面上3分の2の位置に置く。

《前回(初期画面も背景も選ばない)の印象が残っていたので、今回、迷わず空を置いたことに新鮮さを感じる》  
思わずきれいなねえ>Aもにっこり微笑む。《画面の多くを水色が占め、空が澄み渡っている様に清々しさが感じられた》

②鳥居を迷わず選び、真ん中や左下などに動かすもの「ちがうな」と取り下げる。「やっぱり木かな」と桜の木を選び直し、右下に置く。

《前回もイチョウの木を真っ先に置いていたので、好きな木を置いたのだなと感じた》

《ピンク色の桜の木が春らしく(前回黄土色)、心が晴れる感じがした。右下からのスタートで、次はどのように展開していくのかと引き込まれていった》

③桜の木を対になるように左下に置く。その後、同じ側の奥に少し低めの桜の木を並べる。

④遠近感をつけるように、その後ろ側や向かい側に段々に小さくしながら同じ桜の木を並べ、桜の通り道のようにす

る。「こんな感じかな」 <わあーきれいね> «桜を真剣に丁寧に置いていく姿から几帳面さが伝わってきた»

«両端から中央部へと連なる桜並木が広大で、奥の方へと引き寄せられる思いがした»

⑤太陽を真ん中から右上にもっていくものの「ちがうな」と言って取り下げる。桜の木を右奥に付け加える。

«太陽を選んだことを嬉しく感じる。桜の木を左右に並べるが、数を揃えずバランスがとれた置き方になったことになぜかホッとした»

⑥鳥居を真ん中に据える。鳥居につながる道を真ん中に置くが「違うな」と取り下げる。

<道はつけないんだね>「うん、なんか違う」 <そうなんだね>山を背景に置くが「これも違うな」と取り下げる。しばらく考え込み、「これでいいかな」「物はない方がいい、シンプルな方がよい」と自分を納得させるように呟く。

考察：Aは学生相談室を利用後3ヶ月目に、始めて“パソコン・コラージュプレイ”を実施した。その時はイチョウの木(黄土色)が主となり、アイテムも迷いながら置くことが多かった。2回目の今回は、空や桜の木、鳥居などを躊躇なく選ぶその態度や色使いなどから現在の晴れやかな気持ちを感じ取れた。一方で、Aにとって重要な意味をもつであろう鳥居や太陽については“取り下げる”行為が4回も見られ、将来に対する心の揺らぎや迷いが感じられた。しかしながら、レイヤー②で取り下げた鳥居を最終的にレイヤー⑥で中央に置いた。新空間象徴の図式より中央は(安定・現実)を象徴している。Aは「大学卒業」が目標であるが、将来的には「優先できるもの(自分の中で突出したもの)を見つけたい」との思いが強く、鳥居の向こうが本来の自分自身であり、それを目指して歩み始めたことが実感できた。

この直後のカウンセリングで、Aは、その胸の内を一気に語り出した。このことは、“パソコン・コラージュプレイ”が、Aに気づきを与え、モラトリアム状態からアイデンティの確立に向けて進むきっかけになったことを表している。

### Ⅲ)全体考察

“パソコン・コラージュプレイ”における情動のあり様は、サポーターがプレイヤーに寄り添い、その間で交わされる言葉や響きあう心の動きなど間主観的に感じ取られたものをエピソード記述としてとらえることでより明白になった。

“パソコン・コラージュプレイ”Ⅲとして、第11回日本福祉心理学会と第19回日本遊戯療法学会において発表した。両学会において、“パソコン・コラージュプレイ”は、サポーターがプレイヤーの時間軸に沿ったこころの揺らぎに寄り添うことで、プレイヤーの自己表現を促し本来コンピューターだけでは通わないだろう情動を通わすことが認められた。“パソコン・コラージュプレイ”は、学生の理解とコミュニケーションのツールとなることが示唆された。

### Ⅳ)今後の展望

3年にわたる空間象徴実験は、青年期を対象(455名)とした。今後は高齢者、年少者、中年期をも対象に実証実験を広げたい。また、“パソコン・コラージュプレイ”を行い、出来上がったコラージュ作品のアイテムの配置から、新空間象徴説の信頼性と妥当性を明らかにする。

来年度は、より多くの“パソコン・コラージュプレイ”の事例を集積する。収集した事例と新空間象徴説との整合性をあきらかにし、カウンセリングの現場のみならず、教育・福祉においても人のこころを育み理解し、支援するためのツールとなることをめざす。その成果を、遊戯療法学会・福祉心理学会で発表していく。

註1 エピソード記述：①客観的観察＝観察主体が見る主体として、事実をありのままに捉えようとする。②間主観的観察＝主体がその場に関与して、その場で自分の主体を通しての観察。この①、②双方の観察態度が同時に必要であり、間主観的に感じ取られていくことも不可避である。観察者とメタ観察者が同一になり、見る態度と感じる態度を同時になし、出来事を感じ取り、印象を得る。間主観的に感じ取った部分は、エピソード記述の要である。

註2 間身体的：体と体との間に感じられる感覚。本研究では、気配を身体をとおして感じる事。